

PAPINA

pokyny k hre





pokyny k hre:



Somatický vývoj: Stimulujú sa reakčné schopnosti a pamäť, pretože deti si pamätajú, kde je ukryté vhodné jedlo pre húsenicu, a stimuluje sa vizuálno-motorická koordinácia a motorické schopnosti. Hra je vhodná pre deti od 3 rokov.



Sociálny rozvoj: dodržiavanie pravidiel v skupine, sociálne správanie počas hry.



Umelecký rozvoj: rozpoznávanie farieb: deti sa učiarôzne farby.



Vzdelávanie o prírode: metamorfóza, vývoj húsenice namotýľa.

PAPINA

Od malých a okrúhlych po farebné!



1x



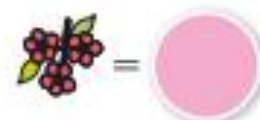
1x



1x



24 x



Informácie o hre



Game Info

[www.beleduc.de/
Papina](http://www.beleduc.de/Papina)



22623 PAPINA

Podme spoločne objavovať fascinujúci proces metamorfózy – premenu húsenice na motýľa! Na lúke sa opäť veľa deje: sprevádzajte hladné húsenice pri ich hľadaní ovocia, zeleniny, kvetov a listov. Ktorá húsenica sa najedá ako prvá a premení sa na krásneho motýľa?

Príprava na hru

Hracia podložka „List“ sa rozloží na stôl. Každý hráč si vyberie húsenicu. V prípade dvoch hráčov si môžu vybrať dve húsenice. Motýľ sa umiestni v uzavretej polohe (ako húsenica) do stredu listu. Figúrky majú rôzne motívy, ktoré zodpovedajú farbám štvorcov na podložke.



Nájdite správne jedlo pre húsenice!

Variant hry 1

Hráči si vezmú jeden žetón s motívom jedla (citrón, pomaranč, čerešňa, kvetina, bobuľa, hrášok) a umiestnia ho rubom nahor na príslušné miesto na svojej húsenici. Teraz prvý hráč začne hádzať kockou a môže odhaliť žetón na svojej húsenici, ktorého farba zodpovedá motívu na kocke. Ďalší hráč hodí kockou a otočí príslušný žetón. Ak hráč hodí motív, ktorý už odhalil, môže sa rozhodnúť, či pomôže inému hráčovi a otočí žetón s týmto motívom na svojej húsenici. Ak nie, ďalší hráč môže hodiť kockou. Takto sa pokračuje, kým hráč neodhalí všetky žetóny na svojej húsenici. Víťaz môže otvoriť motýľa.



Varianta hry 2

V tejto variante hry sa farebné figúrky zakryjú, zamiešajú a rozložia uprostred hracej dosky. Motýľ sa umiestni na list v uzavretej polohe. Teraz prvý hráč začne hádzať kockou a môže odhaliť náhodne vybranú figúrku.



Ak je motív na žetóne a kocku rovnaký, hráč môže žetón vziať a umiestniť ho na príslušné miesto na svojej húsenici.



Ak hráč nenájde rovnaký motív, nemá šťastie a žetón zostane otočený hore v strede karty. Potom má každý hráč šancu hodiť kockou a môže si vziať žetón, ktorý je už otočený hore.

Ak hráč hodí motív, ktorý už odhalil, aj tak otočí zakrytý žetón. Potom sa môže rozhodnúť, či ho dá spoluhráčovi, ktorý tento motív ešte nezískal. Ak nie, žetón zostane odhalený uprostred pre všetkých. Takto sa pokračuje, kým jeden z hráčov neodhalí všetky žetóny na svojom húsenici. Víťaz môže otvoriť motýľa.

Koniec hry

Keď sú všetky políčka s húsenicami naplnené vhodnou potravou, hra končí. Motýľ začne svoju premenu, vyliahne sa z kukly a nakoniec rozťahne krídla. Víťazom sa stáva osoba, ktorej húsenica sa najedla do sýtosti – táto osoba môže motýľa otvoriť. Ak deti chcú, hra môže pokračovať, aby sa určili druhý a tretí víťaz.

d'alšie nápady na hry

Variant hry 3 - Zjednodušená hra

Farebné diely sa odkryjú, zamiešajú a umiestnia do stredu listu. Teraz prvý hráč začne hádzať kockou a hľadať zobrazený motív. Ak nájde správny kúsok, môže si ho vziať a umiestniť na príslušné miesto na svojej húsenici. Ak hráč hodí motív, ktorý už má, môže sa rozhodnúť, či ho dá inému hráčovi, ktorý tento motív ešte nemá. Ak nie, dielik zostane uprostred. Hra pokračuje, kým jeden z hráčov neobjaví všetky dieliky na svojej húsenici. Víťaz môže otvoriť motýľa.

Variant hry 4 - Pamäťová hra

Táto verzia nepoužíva herný podložku ani kocky. Farebné diely sa dajú použiť na jednoduchú pamäťovú hru, ktorú možno hrať samostatne alebo až so štyrmi ľuďmi. Cieľom hry je nájsť páry motívov. Keďže každý motív je v štyroch exemplároch, vždy je možné nájsť dva páry. Kocky sa položia na stôl rubom nahor. Hráč môže odkrývať dve kocky. Ak odhalí pár motívov, môže ich odstrániť z hry a umiestniť vedľa seba. Ak sa motívy nezhodujú, zakryjú sa a ťah prejde na ďalšieho hráča. Víťazom sa stáva hráč, ktorý na konci nájde najviac párov.



Takto vzniká motýl'

Po jednom až troch týždňoch sa vyliahnu malé húsenice. Húsenica sa živí listami, kvetmi a vetvičkami.

Po párení motýle nakladú až 300 vajčiek na rastliny.

Húsenica rastie a niekoľkokrát sa zvlieka.

Premení sa na kuklu vo vnútri kokónu a zostane tam až 4 týždne.

V štvorici dochádza k premene: všetky orgány sa rozpadajú a znovu sa formujú.

Motýľ sa vyliahne z kukly. Lieta z kvetu na kvet a živí sa nektárom.



QUIZ



1.

Všetky
húsenice
sa menia
na motýle?

2.

Ako
motýle
prezim
ujú?

3.

Akých
nepriateľ
ov majú
húsenice
?

RADY PRE RODIČOV

Porozprávajte sa so svojimi deťmi o rôznych obyvateľoch záhrady. Povedzte im tiež, že niektoré húsenice môžu byť pri dotyku jedovaté.

4.

Ako dlho
trvá
transformá
cia?

5.

Ako sa
húsenice
maskujú?

Usmernenia pre pedagógov



Vysvetlite deťom, prečo sú motýle dôležitými pomocníkmi pri opeľovaní rastlín.

Opýtajte sa detí, ktoré zvieratá – okrem húseníc a motýľov – prechádzajú počas svojho života premenou. Príklady zahŕňajú žaby, obojživelníky, muchy, včely, vážky a raky.



Opýtajte sa detí, aké vzory a farby majú húsenice a motýle. Vysvetlite im, že niektoré húsenice majú mimoriadne nenápadné farby, aby sa mohli skryť pred predátormi. Spolu s deťmi vytvorte rôzne farebné motýle a húsenice.

Riešenia kvízu

1. Nie, niektoré z nich sa premenia na motýle alebo iný okrídlený hmyz.
2. Hľadajú úkryt a prezimujú v hibernácii.
3. Húsenice sú potravou pre vtáky, myši, ježkov, krtkov, ropuchy a iný hmyz.
4. Premena trvá zvyčajne dva až štyri týždne.
5. Maskujú sa ako malé vetvičky, kvety, púčiky, úlomky listov alebo vtáacie výtrusy..

 **LIKE US ON FACEBOOK!**
@BELEDUC.LERNSPIELWAREN

 **MORE INFORMATION UNDER:**
WWW.BELEDUC.DE

 **LIKE US ON INSTAGRAM!**
@BELEDUC_LERNSPIELWAREN
@BELEDUC_EUROPE

 **GAME VIDEOS ON YOUTUBE!**
YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN

beleduc Lernspielwaren
GmbH Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0 Fax:
0049 37360 162 29 Mail:
info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2025

 **beleduc⁺plus**
ZUSATZMATERIAL
ADDITIONAL MATERIAL
DOWNLOAD HERE!



Túto adresu si uchovajte pre prípadné otázky.



SK: Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Malé časti.
Nebezpečenstvo zadusenía.

